# ¿QUIERES DISFRUTAR DE LO MEJOR DEL JUEGO?

# LLAMA AL NÚMERO 80658832* (SERVICIO EN ESPAÑOL) O VISITA WWW.CODEMASTERS.COM/BONUSCODES

## LLAMA AHORA Y DISFRUTA AL INSTANTE DE...

- GAMA DE VEHÍCULOS 1
- GAMA DE VEHÍCULOS 2
- GAMA DE VEHÍCULOS 3
- TODOS LOS DISEÑOS
- TODOS LOS CIRCUITOS
- TODAS LAS PRUEBAS ÚNICAS
- TODAS LAS PRUEBAS DE LOS CAMPEONATOS

## ¡O JUEGA EN LA MODALIDAD ESTRELLATO HASTA EL FINAL!

También puedes ganar estos extras bonificaciones jugando.
Ten en cuenta que no puede utilizarse ningún truco en las partidas por Internet.
*Coste de la llamada en el Reino Unido: €0.91/min. Desde un móvil, la tarifa puede variar. Las llamadas duran aprox. 3 minutos. El usuario debe ser mayor de 16 años y tener autorización de la persona a cargo de la factura. Los precios son correctos en el momento de la impresión de este manual.
Servicio ofrecido por Premier Communications, PO Box 177, Chesham HP5 1FL (Reino Unido).

## ANTES DE NADA, SIGUE ESTAS INSTRUCCIONES:

1 En el menú principal, elige Opciones > Códigos de bonificación y anota tu código de acceso.
2 Llama a la Línea de ayuda o visita la sección web de Colin McRae: DiRT.**
3 Cuando te lo pidan, escribe el código de acceso y tus detalles.
4 Anota los códigos que te den o abre el mensaje de correo electrónico que te han enviado. Puedes obtener tantos códigos de bonificación como quieras durante una sola llamada a la Línea de ayuda. Por correo electrónico, recibirás el conjunto completo.
5 Para desbloquear las bonificaciones, elige Opciones > Códigos de bonificación > Escribir código de bonificación y especifica el código o códigos en el espacio indicado.

**Nota: Los códigos de la Línea de ayuda se pagan con el coste de la llamada y hace falta un teléfono digital. Por Internet, se paga una pequeña tarifa mediante tarjeta de crédito.

**IMPORTANTE:** Los códigos de bonificación proporcionados son exclusivos para tu perfil o consola.



PRL07X3SP05
5024866333022







# colin mcrae™ DiRT™

codemasters™



ADVERTENCIA:

Antes de jugar a este juego, lea el Manual de instrucciones de la Xbox 360™ así como el manual de cualquier periférico, para obtener información sobre salud y seguridad. Guarde todos los manuales por si los necesita posteriormente. Para obtener un manual de nuevo, visite www.xbox.com/support o llame al servicio de atención al cliente de Xbox (ver el interior o el reverso del juego).

## Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

**Ataques epilépticos fotosensibles**

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos “ataques epilépticos fotosensibles” cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles a estos ataques que los adultos. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones:

- Siéntese a una distancia considerable de la pantalla.
- Utilice una pantalla más pequeña.
- Juegue en una habitación bien iluminada.
- No juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

# ÍNDICE





# INTRODUCCIÓN

**BIENVENIDOS A COLIN MCRAE™ DIRT™, LA NUEVA GENERACIÓN DE LA ACLAMADA SAGA DE COLIN MCRAE RALLY Y QUE AHORA VA MÁS ALLÁ DEL CLÁSICO RALLY. AQUÍ TE BATIRÁS EL COBRE EN SEIS DISCIPLINAS, INCLUIDAS ALGUNAS DE LAS MODALIDADES TODO TERRENO MÁS EXTREMAS DEL MUNDO.**

# AJUSTES DEL MANDO

**SI NINGUNO DE ESTOS CUATRO VALORES PREDETERMINADOS SE ADAPTA A TU ESTILO DE CONDUCCIÓN, ABRE EL MENÚ PRINCIPAL DE COLIN MCRAE DIRT, ELIGE OPCIONES Y SELECCIONA EL APARTADO DE LOS CONTROLES PARA PERSONALIZAR EL MANDO.**

## PREDETERMINADO 1




## PREDETERMINADO 2




## PREDETERMINADO 3






## PREDETERMINADO 4




# DESPLÁZATE POR LOS MENÚS

**PARA DESPLAZARTE POR LOS MENÚS, UTILIZA EL MANDO D O EL STICK IZQUIERDO. PULSA A PARA CONFIRMAR O SELECCIONAR Y B PARA CANCELAR O RETROCEDER. EN CASI TODAS LAS PANTALLAS DISPONES DE MÁS OPCIONES CON LOS BOTONES X O Y. SOLO TIENES QUE CONSULTAR LA BARRA QUE APARECE EN LA PARTE INFERIOR. PARA MOVER LOS PANELES, UTILIZA EL STICK DERECHO.**

**Ayuda**

En determinadas pantallas, si pulsas el botón Y, podrás consultar la ayuda.

Pulsa este botón si necesitas más información o consejos acerca de lo que ves. Por ejemplo, en la pantalla Ajustes del vehículo, Travis te aconseja el mejor modo de poner a punto el vehículo.






## PREDETERMINADO 1 DEL VOLANTE




# CREA TU PERFIL DE PILOTO

**LO PRIMERO QUE TIENES QUE HACER EN LA PANTALLA «PULSA EL BOTÓN START» ES CREAR UN PERFIL DE PILOTO. SOLO TIENES QUE SEGUIR LAS INSTRUCCIONES PARA ESCRIBIR TU NOMBRE Y ELEGIR LA NACIONALIDAD.**

## GUARDADO AUTOMÁTICO

Si tienes un disco duro o una unidad de memoria para la consola Xbox 360, activa el guardado automático para grabar tus mejores cronos y demás estadísticas destacadas.

**Nota:**

Puedes activar el guardado automático cuando quieras en el menú Opciones.

# EL VISOR

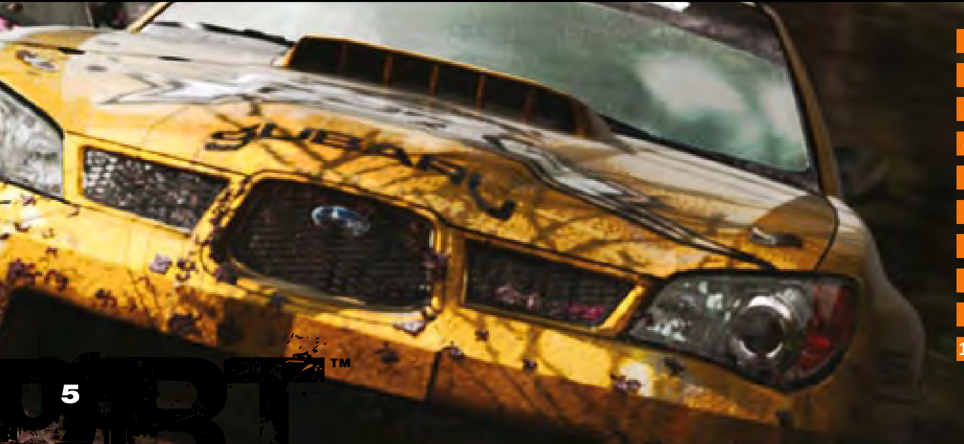
**HAY MUCHA INFORMACIÓN ÚTIL EN EL VISOR PARA QUE NO TE PIERDAS EN LA VORÁGINE DE LA COMPETICIÓN. PRESTA ATENCIÓN, QUE HAY LIGERAS DIFERENCIAS DE UNA MODALIDAD A OTRA.**

## CARRERAS POR ETAPAS




## CARRERAS EN CIRCUITO

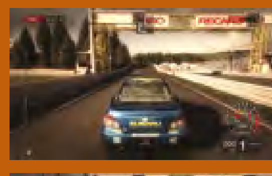


1 - Tacómetro
2 - Velocidad actual
3 - Marcha actual
4 - Indicador de turbo
5 - Cuentakilómetros
6 - Piloto para cambiar de marcha
7 - Piloto de límite de revoluciones
8 - Barra de progresión
9 - Marcador de progresión
10 - Tiempo marcado
11 - Récord mundial
12 - Flechas del copiloto
13 - Mensaje de atención
14 - Iconos de daños
15 - Mapa del circuito
16 - Vuelta actual
17 - Puesto en la carrera
18 - Parciales
19 - Flechas de proximidad

# TIPOS DE VISTAS

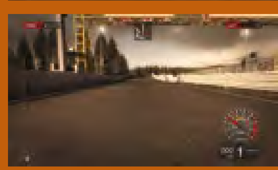
**EN PLENA CARRERA, TIENES SEIS VISTAS PARA ELEGIR. PRUÉBALAS Y, CUANDO SEPAS CUÁLES TE GUSTAN MÁS, ABRE EL MENÚ DE PAUSA Y DESACTIVA LAS QUE NO QUIERAS PARA QUE SEA MÁS RÁPIDO PASAR DE UNA A OTRA.**



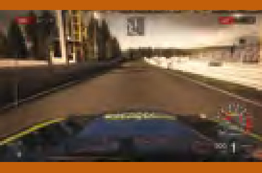
**Posterior (cerca)**



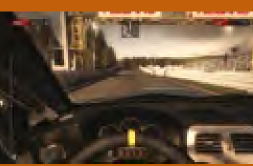
**Posterior (lejos)**



**En parachoques**



**En capó**



**En salpicadero**



**En casco**

## VISTA TRASERA

Todas las cámaras tienen una función para mirar hacia atrás. De forma predeterminada, está asignada al botón Y. Púlsalo para ver la parte trasera del coche en plena acción.

Si pulsas el botón Y cuando tienes seleccionada la cámara en casco, verás de cerca el retrovisor.

**Nota:**
No todos los coches tienen retrovisor. En tal caso, se utilizará la función de mirar hacia atrás.



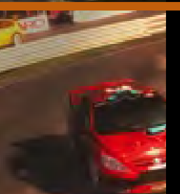
# DISCIPLINAS

**EN COLIN MCRAE DIRT, TIENES QUE DEJARTE LA PIEL EN SEIS DISCIPLINAS:**



## RALLY

Campeones como Colin McRae y Travis Pastrana se sienten como peces en el agua en los rallies, la categoría reina todo terreno. A ver si logras marcar el mejor crono en todas las etapas de un calendario repartido entre Alemania, España, Italia, Japón, Australia y Reino Unido.



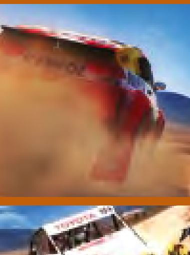
## CARA A CARA

La modalidad Cara a cara es una variante de las etapas superespeciales de los rallies, donde te ves las caras, y nunca mejor dicho, con otro piloto en un circuito de dos carriles. Ve pasando eliminatorias hasta alcanzar la gran final.



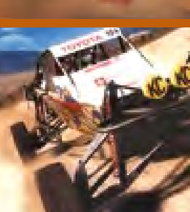
## RALLYCROSS

El rallycross es la versión europea de las carreras en circuitos mitad asfalto, mitad tierra. Frente a una competencia encarnizada e implacable, las pruebas se celebran en los mejores circuitos británicos y franceses.



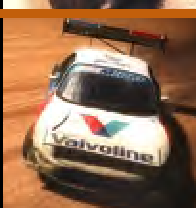
## RALLY RAID

Mídete a rivales de talla mundial en los circuitos largos estadounidenses. Emplazados en Otay Valley, California, estamos ante la competición todo terreno por excelencia en Estados Unidos.



## CORR

La serie CORR es la mejor competición sobre circuitos cortos de Estados Unidos, con superbuggies, buggies de la clase 1 y camiones Pro-4. Toma la salida en Crandon, Bark River y Chula Vista, pruebas de la serie oficial.




## ESCALADA

La disciplina más extrema te lleva a pilotar monstruos de 850 caballos hasta la cima de la montaña. Practica en la Windy Point Hill Climb antes de coronar la prueba estadounidense por excelencia, la Pikes Peak International Hill Climb.



# NIVELES DE DIFICULTAD

**EL JUEGO TIENE CINCO NIVELES DE DIFICULTAD. EMPIEZA POR EL MÁS FÁCIL Y, A MEDIDA QUE TE VAYAS SOLTANDO, SUBE UN PELDAÑO. ASÍ TE ASEGURARÁS DE QUE COMPITES CONTRA RIVALES DE TU MISMA CALIDAD.**

## NOVATILLO

Este nivel está diseñado para novatos con muy poca experiencia en el mundo de los rallies. Los rivales estarán igual de verdes, así que no tendrás problemas para que muerdan el polvo.

**DAÑOS MECÁNICOS:** Muy escasos
**DAÑOS IRREPARABLES:** Desactivados
**HABILIDAD DE LOS RIVALES:** Muy fácil

## PRINCIPIANTE

En este nivel, compiten pilotos con poca experiencia al volante. Los rivales serán un poco más duros de pelar, pero no invencibles.

**DAÑOS MECÁNICOS:** Escasos
**DAÑOS IRREPARABLES:** Activados
**HABILIDAD DE LOS RIVALES:** Fácil

## AFICIONADO

En este nivel, los pilotos ya han hecho sus pinitos en el mundo de los rallies. Si no te pones las pilas, los rivales te harán sudar la gota gorda.

**DAÑOS MECÁNICOS:** Moderados
**DAÑOS IRREPARABLES:** Activados
**HABILIDAD DE LOS RIVALES:** Media

## SEMIPROFESIONAL

Este nivel está diseñado para pilotos más curtidos. Si quieres marcar el mejor tiempo, tienes que ser un fuera de serie.

**DAÑOS MECÁNICOS:** Considerables
**DAÑOS IRREPARABLES:** Activados
**HABILIDAD DE LOS RIVALES:** Difícil

## PROFESIONAL

En este nivel, corren pilotos que llevan años en el circuito. Te enfrentas a rivales de contrastada calidad que venderán muy cara la derrota.

**DAÑOS MECÁNICOS:** Críticos
**DAÑOS IRREPARABLES:** Activados
**HABILIDAD DE LOS RIVALES:** Muy difícil

**Nota:**
Cuanto más difícil sea el nivel de la modalidad Estrellato, más dinero te embolsarás.



# ESTRELLATO

**AQUÍ SABRÁS SI TIENES MADERA DE CAMPEÓN EN TODAS LAS CATEGORÍAS QUE OFRECE COLIN MCRAE™ DIRT™. EMPIEZA AL VOLANTE DE LOS VEHÍCULOS ESTÁNDAR HASTA QUE LES PILLES EL TRANQUILLO Y CONVIÉRTETE EN UN PILOTO DE FAMA MUNDIAL QUE SE HA GANADO EL DERECHO A TOMAR LA SALIDA EN LA CARRERA DE CAMPEONES.**

## PUNTOS

Si quieres sumar puntos, acaba entre los seis primeros. La puntuación determinará en qué pruebas podrás competir mientras emprendes tu fulminante carrera hacia el estrellato.

| | | |
|---|---|---|
| 1º = 10 ptos | 3º = 6 ptos | 5º = 4 ptos |
| 2º = 8 ptos | 4º = 5 ptos | 6º = 2 ptos |

## DINERO

Si acabas en el cajón, te embolsarás dinero. La cantidad dependerá de la prueba y del nivel de dificultad en que compitas.

## CÓMO COMPRAR VEHÍCULOS

Cómprate vehículos nuevos con las ganancias y podrás participar en más pruebas.

## CÓMO COMPRAR DISEÑOS

Cuando tengas varios vehículos, cómprales diseños nuevos para darles ese toque especial.

# CAMPEONATO DE RALLIES

**EL CAMPEONATO DE RALLIES ES LA MODALIDAD POR ANTONOMASIA DE COLIN MCRAE RALLY. PARTICIPA EN LOS CAMPEONATOS EUROPEO, INTERNACIONAL Y UNIVERSAL CON UN VEHÍCULO 2WD, 4WD, RWD O CLASSIC EN LOS SEIS PAÍSES QUE COMPONEN EL CALENDARIO PARA ALZARTE CON LA CORONA DE CAMPEONÍSIMO.**

## CAMPEONATO EUROPEO

Este campeonato consta de pruebas en el Reino Unido, Italia y Alemania.

## CAMPEONATO INTERNACIONAL

Este campeonato consta de pruebas en Japón, Australia y España.

## CAMPEONATO UNIVERSAL

Este campeonato combina pruebas tanto del rally europeo como del internacional.



# PLANETA RALLY

**AQUÍ COMPITES CON TODOS LOS VEHÍCULOS Y EN TODOS LOS CIRCUITOS DESBLOQUEADOS EN LA MODALIDAD ESTRELLATO.**

## CARRERA ÚNICA

En esta modalidad, puedes enfrentarte a rivales del sistema en un único circuito.

## PRUEBA ÚNICA

Aquí puedes tomar la salida en una prueba única de la modalidad Estrellato.

## CONTRARRELOJ

Aquí puedes entrenar en cualquier circuito para marcar la vuelta más rápida.

# REPETICIONES

Después de cada carrera, podrás ver una repetición completa para comprobar cómo has pilotado. Tienes pleno control sobre la repetición: pásala para adelante, para atrás o a cámara lenta. Y si lo prefieres, cambia de una cámara a otra.

**Nota:** Para ver las repeticiones, debe haber un disco duro conectado a la consola Xbox 360.

# INDICACIONES DEL COPILOTO

**EN LAS MODALIDADES RALLY Y RALLY RAID, EL COPILOTO TE MARCARÁ EL CIRCUITO Y TE AYUDARÁ A IR A TODA PASTILLA, YA QUE TE INDICARÁ CON ANTELACIÓN LAS CURVAS, LOS CRUCES, LOS SALTOS O LOS BACHES.**

**LAS CURVAS TIENEN ASIGNADO UN VALOR NUMÉRICO. CUANTO MENOR SEA, MÁS CERRADO ES EL GIRO. EN MUCHOS CASOS, EL NÚMERO HACE REFERENCIA A LA MARCHA QUE DEBES METER PARA TRAZAR BIEN LA CURVA. EN LOS VIRAJES DE 6, EL NÚMERO SIGNIFICA QUE PUEDES TRAZARLOS A TODA VELOCIDAD, NO QUE VAYAS EN SEXTA.**

**LOS ICONOS DE LOS VIRAJES ESTÁN CODIFICADOS POR COLORES PARA QUE TENGAS UNA IDEA VISUAL INMEDIATA DEL RECORRIDO.**

**Nota:** De forma predeterminada, aparecerá el mapa de la etapa. Si lo prefieres, abre el menú de pausa y elige las flechas del copiloto en la opción Visor.

Fácil




Difícil

Ojo

Cuidado

# TÉCNICAS DE CONDUCCIÓN



## TRAZADA PERFECTA

No se trata de la trayectoria más corta, sino de la más rápida para completar el circuito. De este modo, el vehículo queda mejor orientado para trazar la curva y no pierde velocidad al encarar la recta, con lo cual mantiene un mayor promedio de velocidad.



## SUBVIRAJE

Al subvirar, el vehículo no gira lo suficiente en una curva, algo muy común en los coches con tracción delantera, aunque también ocurre al trazar una curva a más velocidad de la que aguantan los neumáticos o la carretera.



## SOBREVIRAJE

Es lo contrario al subviraje, ya que el coche gira demasiado en una curva, lo que hace que el tren trasero derrape. Aunque es propio de los vehículos con tracción trasera, también sucede si los neumáticos traseros no tienen bastante agarre para la velocidad que llevas.



## DERRAPE TRASERO

Es la técnica de acelerar al tomar una curva sobre una superficie poco adherente para forzar el tren trasero, lo que se traduce en un desplazamiento del peso. El impulso ayuda a trazar un arco menor, lo que ahorra tiempo e impide que se pierda velocidad. Utiliza esta técnica en los virajes cerrados.



## DERRAPE TOTAL

Aunque se parece al derrape trasero, con esta técnica fuerzas un derrape de todo el vehículo en lugar de solo el tren trasero. Es el mejor modo de trazar un giro abierto sin perder la velocidad punta. Utilízalo en las carreteras anchas y en los giros de 5 y 6.



## GIRO ESCANDINAVO (EL DENOMINADO PÉNDULO)

La técnica que más utilizan los pilotos de rallies es el famoso giro escandinavo o péndulo, que consiste en girar hacia el lado contrario de la curva para inmediatamente después trazarla bien. El vehículo se desestabiliza y el tren trasero se balancea a la vez que mantienes la velocidad. Utilízalo en las carreteras estrechas y en los giros de 3 y 4.



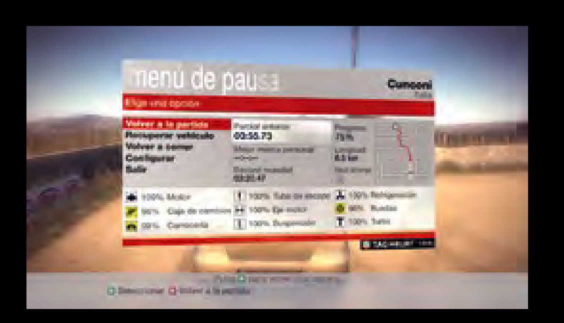
## GIRO CON EL FRENO DE MANO

Para trazar bien las horquillas, resulta vital dominar el uso del freno de mano, que bloquea las ruedas traseras y hace que la parte posterior oscile, dibujando así un arco muy pequeño. Utilízalo en las carreteras estrechas y en los giros de 1 y 2.

# DAÑOS

**SE PUEDEN ESTROPEAR NUEVE COMPONENTES DEL VEHÍCULO, Y ESO AFECTARÁ A LA CONDUCCIÓN. CUANDO LLEGUES AL ÁREA DE SERVICIO TRAS LA CARRERA, TENDRÁS TIEMPO PARA REPARAR LAS AVERÍAS.**

En plena carrera, puedes ver los daños de todos los componentes si pulsas el botón Start y abres el menú de pausa.




Si un componente está muy dañado, aparecerá el correspondiente icono a la derecha de la pantalla. A medida que el coche sufra más daños, los iconos cambiarán de amarillo a rojo, y se resaltarán aquellos componentes que estén a punto de quedar inservibles.

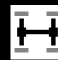
A continuación se explican los nueve componentes que pueden averiarse y sus respectivos iconos.

 **Motor**

 **Tubo de escape**

 **Refrigeración**

 **Caja de cambios**

 **Eje motor**

 **Ruedas**

 **Carrocería**

 **Suspensión**

 **Turbo**

# AJUSTES DEL VEHÍCULO

**SI ESTÁS EN EL ÁREA DE SERVICIO, YA SEA ANTES O DESPUÉS DE LA CARRERA, PUEDES CONFIGURAR VARIOS PARÁMETROS DEL VEHÍCULO. SI LE DAS LA IMPORTANCIA QUE TIENE, LA MÁQUINA TE RESPONDERÁ A TOPE Y MEJORARÁS TUS CRONOS.**

**CONSULTA LA AYUDA DEL JUEGO SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN ACERCA DE ESTOS AJUSTES.**

**CONSEJO:**
When you are happy with your Rally Car Setup, try it out on one of the
Cuando hayas puesto a punto el coche de rally, corre una etapa de prueba para ver cómo responde antes de adentrarte en la competición oficial.

### RUEDAS
Ajusta la caída del tren y modifica el ángulo de convergencia.

### MUELLES DE SUSPENSIÓN
Ajusta la rigidez de la suspensión y modifica la altura de conducción.

### AMORTIGUACIÓN DE LA SUSPENSIÓN
Ajusta el rebote y la compresión de los amortiguadores.

### TRANSMISIÓN
Elige la transmisión final y ajusta las relaciones de cambio.

### FRENOS
Elige los discos y las pastillas de freno y modifica el repartidor de frenada.

### DIFERENCIALES
Si es posible, ajusta el diferencial central y los diferenciales de deslizamiento limitado.

### FUERZA DESCENDENTE
Cambia el ángulo de los alerones delantero y trasero para ajustar la fuerza descendente.

### ANTIVUELCO
Si es posible, ajusta la barra antivuelco.

### GUARDA LOS AJUSTES DEL VEHÍCULO
Si tienes un dispositivo de almacenamiento conectado a la consola Xbox 360, puedes guardar hasta cinco ajustes por vehículo, que luego podrás cargar en pruebas futuras.



# OPCIONES

**PUEDES CAMBIAR LA CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA EN EL MENÚ OPCIONES:**

### CONFIGURAR PERFIL

En este menú, puedes modificar los detalles de tu perfil, como por ejemplo, activar o desactivar la función de guardado automático o configurar la transmisión del vehículo. Además, puedes guardar el perfil o cargar otro que ya tengas guardado. Solo se permite una partida guardada por gamertag.

### AJUSTES DEL MANDO

En este menú, puedes seleccionar uno de los valores predeterminados del mando o personalizarlo a tu gusto.

**Nota:**

Consulta las páginas referentes al mando al principio del manual para ver los ajustes de un vistazo.

### VISOR

Aquí puedes activar o desactivar los elementos que aparecerán en el visor.

### SONIDO

Aquí puedes controlar el volumen de los efectos de sonido, los diálogos y la música, así como seleccionar la salida de audio: estéreo, surround o por los auriculares.

### CÓDIGOS DE BONIFICACIÓN

Aquí puedes acceder a tu código de acceso secreto y especificar los códigos que desbloquean las bonificaciones.

**Nota:**

En la contraportada del manual se explica con detalle cómo activar los códigos de bonificación.






# CÓMO CONECTAR A XBOX LIVE

**JUEGA CONTRA QUIEN QUIERAS, CUANDO QUIERAS Y DONDE QUIERAS CON XBOX LIVE®. CREA TU PERFIL (TU TARJETA DE JUGADOR). CHARLA CON TUS AMIGOS. DESCÁRGATE CONTENIDO DEL BAZAR XBOX LIVE. ENVÍA Y RECIBE MENSAJES DE VOZ Y DE VÍDEO. CONÉCTATE Y ÚNETE A LA REVOLUCIÓN.**

### CONÉCTATE

Para utilizar Xbox LIVE, conecta la consola Xbox a un servicio de Internet de alta velocidad y regístrate como miembro de Xbox LIVE. Si quieres más información o si no sabes si Xbox LIVE está disponible en tu localidad, visita la página web ***www.xbox.com/live.***

### CONTROL PARENTAL

Con estas herramientas fáciles y flexibles, los padres y tutores deciden a qué juegos pueden tener acceso los menores según la clasificación del contenido. Para más información, visita la página web ***www.xbox.com/familysettings***.

### RANKING MUNDIAL

Todos los jugadores de Xbox LIVE se clasifican por puntos. A medida que les ganes a otros pilotos, irás sumando puntos y subirás puestos en el ranking mundial.

**Nota:**

Si sales de una partida igualada en plena carrera, se considerará que abandonas y se te restarán puntos.

### CLASIFICACIONES

Al conectarte a Xbox LIVE, las clasificaciones se actualizarán automáticamente con tus marcas personales en Internet y cada vez que se bata el récord del mundo en una prueba o un circuito.

Si bates su marca personal en una etapa, prueba o vuelta, se te informará al final de la carrera y el récord aparecerá de forma automática en la tabla de clasificación.

### HASTA 100 JUGADORES POR INTERNET

En Colin McRae DiRT, puedes competir hasta con 100 jugadores a la vez en una etapa de rally o escalada. Para ello, abre el menú Multijugador, elige la opción Xbox LIVE (si la consola está conectada) y sigue las instrucciones.



### INTERCONEXIÓN

Si la consola Xbox 360 está conectada a la red, puedes crear una partida de interconexión o unirte a otra ya creada. Funciona igual que una etapa de rally o escalada en Xbox LIVE.

### OPCIONES DE RED

En el menú Multijugador, configura los ajustes de la red para sacarles el máximo partido a las modalidades multijugador.





## AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Colin McRae, Travis Pastrana, Jason Plato, Jean-Eric Freudiger, Campbell Roy, Dave Paveley DPRS.

## AGRADECIMIENTOS

**FABRICANTES:**

Audi AG, Automobiles Peugeot, Automobiles Citroen, BMW AG, Fiat Auto S.p.A., Ford Motor Company, Fuji Heavy Industries Limited, General Motors Corporation, General Motors Europe AG, Group Lotus PLC, Land Rover, Mitsubishi Motors Corporation, Nissan Motor Co. Ltd., Renault Merchandising & Renault s.a.s, Suzuki Sport Co. LTD, Toyota Motor Corporation, Volkswagen AG.

**EQUIPOS:**

Aaron Hawley, Astra S.r.l., Eduardo Veiga's Team, Fenomenon Ltd., Greaves-Kincaid Motorsports Potawatomi Race Team, Ickler Motorsports, Kamaz Inc., Kenneth Hansen Motorsport ABMB Motorsports, McMillin Racing, Millenworks, PACCAR Inc., Rally Raid UK, Scott Schwalbe, Stagecoach Diesel Motorsports, Subaru Rally Team USA, Team Renezeder.

**CIRCUITOS:**

Circuit des Ducs Essay, Crandon International Off-Road Raceway, Croft Circuit, Kielder Forest, Knockhill Racing Circuit, Pikes Peak International Hill Climb, Windy Point,

**PATROCINADORES:**

A&I (Peco) Acoustics Ltd, Akrapovič d.o.o., Alpinestars S.p.A., Arai Helmet (Europe) B.V., Auto Inparts Ltd, Autocar Electrical Equipment Co. Ltd, Autotronic, Avo UK Ltd, Bell Sports Inc., BF Goodrich, BK Racing Ltd, Black Diamond Performance, Blitz UK, BMC s.r.l, BP p.l.c, BPM Sports, Brembo S.p.A., Bridgestone Corporation, Castrol Limited, Compomotive Automotive 73 Ltd, Continental, Collins Performance Engineering, Cooper-Avon Tyres Limited, Dastek UK, DC Shoes Inc., EBC Brakes Freeman Automotive UK Ltd, EPTG Ltd. / Power Engineering, Falken Tire Corporation, Federal Mogul Corporation, Fidanza Engineering Corporation, Forge Motorsport Inc., Glaxo Smith Kline, Goodridge (UK) Ltd, Good Year, Heinrich Eibach GmbH, Hella, Holset Turbochargers, Janspeed Performance Exhaust Systems, Koni BV, Kumho Tyres, Leda Suspension Ltd, Lucas Oil Products Inc., Magneti Marelli Holding S.p.A., Max-Torque Ltd, Michelin, Milltek Sport, No Fear, Omex Technology Systems Ltd, OMP Racing S.r.l., Oz S.p.A., Pace Products (Anglia) Ltd, Penske Racing Shocks, Peter Lloyd Rallying, Pfitzner Performance Gearbox, Pipercross Ltd, Quickshift Racing, Raceparts (U.K.) Ltd, Recaro GmbH & Co. KG, Red Bull GmbH, Red Dot Racing, Remus Innovation, ReVerie Ltd, Royal Philips Electronics, RT Quaife Engineering Ltd, Scorpion Exhausts Ltd, Shell Brands International AG, Simpson Performance Products, Skyjacker Suspensions, SPA Design Ltd, Sparco S.p.A., Stilo S.r.l., Superchips Inc., Superchips Ltd., Supersprint S.r.l., Tag Heuer, ThyssenKrupp Bilstein GmbH, TMD Friction, Total U.K. Ltd., Toyo Tyre (UK), Valeo, Valvoline, Xtrac Limited.

**Y GRACIAS TAMBIÉN A:**

Christian Edstrom, CORR, The Forestry Commission, Adam Parsons.

## CRÉDITOS

**VICEPRESIDENTE DE CODEMASTERS STUDIOS**

Gavin Cheshire

**PRODUCTOR EJECUTIVO**

Gavin Raeburn

**JEFE DE PRODUCCIÓN**

Clive Moody

**PRODUCTOR**

Alex Grimbley

**DISEÑO DEL JUEGO**

Matthew Horsman
Brian Coller
Jamie Adamson
Paul Coleman
Paul Lovell

**DIRECCIÓN DE DISEÑO GRÁFICO**

Jorge Hernandez-Soria
Michael Rutter
Nathan Fisher

**PROGRAMACIÓN**

Ben Knight
Adam Askew
Giannis Ioannou
Hugh Lowry
Parven Hussain
Rob Mann
Adam Johnson
James Manning
Graham Watson
Andrew Shenton
Gareth Thomas
Gary Buckley
Michael Bailey
Robin Bradley
John Longcroft-Neal
Adam Sawkins
Alex de Rosée
Karl Hammarling
Matt Craven
Paul Penson
Richard Batty
Will Stones
Alan Roberts
Alan Jardine
Andrew Sage
Malcolm Coleman
Robert Pattenden
Fredrik Mäkeläinen
Scott Stephen
Ben Wittert van Hoogland
Tamas Strezeneczki
Alasdair Martin
Liam Murphy
Nic Melder
Michael Nimmo
David Dempsey
John Watkins

**DISEÑO GRÁFICO**

Peter Ridgway
Andria Warren
Gyanam O'Sullivan
Khushpal Kalsi
Steve Jackson
Ken Jarvis
Ricki Berwick
Adam Hill
Iain Douglas
Joe Bradford
Lee Piper
Oscar Soper
Mark Hancock
Seth Brown
Nick Phillips
Richard Thomas
Steve Tsang
Matt Jones
Martin Wood
Andrew Catling
Tom Whibley
Jorge Hernandez-Soria
Paul Edwards
Ben Siddons
Dermot Murphy
Iain McFadzen
Philip Cox
Christian McMorran
Matt O'Connor
Peter Santha
Colin Smyth
Adam Batham
Neil Bruder
Daniel Oxford
Simon Enstock
Jim Vickers
Stephane Wiederkehr
James Horn

**DIRECTORES DE DISEÑO GRÁFICO**

Rachel Weston
Nick Pain

**DISEÑO GRÁFICO CODEMASTERS KL**

Maxime Villandre
Jason Butterley
Chee Shyong Lau
Kam Wai Chan
Chuan Zui Choo
David, Ban Huat Khaw
Kuan Teck Ho
Eugene, Tuan Keat Hong
Karen, Cheng Leng Loh
Roy, Fook Loy Lee
Ka Hal Lee
Soon Aik Lim
Ying Jie Lim
Swee Hee Ling
Yaw Yee Loo
Hang Chuan Lor
Shervie Tan
Syamil Bin Abd Latif
Jacob, Eng Hong Tan
Kean Wooi Tan
Jia Shyan Teh
Kew Chee Wong
Yee Hsien Wong
Jun Voon Yap
Wei Siong Yoong
Wai Mun Yap
Jack, Chee Ket Thum
Adrick, Kha Hau Leong
Kelvin, Wai Kien Chin
Hue Li Hang
Cheong Weng Chin
(Ingeniero informático)

**DISEÑO DE LOS NIVELES**
Jason Wakelam
Graham Bromley
Jason Evans
Lee Niven
Glenn McDonald
Kristian Alder-Byrne

**PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO**
Steve Eccles

**DIRECTOR DE RECURSOS EXTERNOS**
Darren Campion

**TÉCNICO**
Matt Turner

**DIRECCIÓN DE SONIDO**
Will Davis
Stafford Bawler

**SONIDO**
Simon Goodwin
Andy Grier
John Davies

**DISEÑO DE SONIDO ADICIONAL**
Gregg Hill - Soundwave Concepts

**GRABACIONES ADICIONALES**
David Wyman

**GRABACIÓN DE VOZ**
Mike Caplan – LionFox Studios
Aaron Marks – Onyourmark Studio

**ARTISTAS DE VOZ**
Travis Pastrana
Jon Jones
Pierre-Alain de Garrigues
Pascal Sanchez
Luigi Rosa
Marco Balzarotti
Mario Hassert
Stefan Wilhelm
José Ángel Fuentes
César Díaz

**DIRECTOR DE LOCALIZACIÓN**
Daniel Schäefers

**TRADUCCIÓN**
Sébastien Lizon
Sebastián Sorroche Jurado
Annalisa Distasi
Rafael Jagielski

**SERVICIOS DE LOCALIZACIÓN**
Binari Sonori

**MÚSICA**
«Forever» de Flicker Music
(p) & © 2006 Cavendish Music Co Ltd

"Stasis" de Henry Jackman
(p) & © 2006 West One Music

"Rough Road" de Carsten Wegener/Timo Hohnholz
(p) & © 2006 Primetime Productions Ltd.

"Crystal Spear" de Chris Birkett, James Birkett y Robin Key
(p) & © 2006 Gung Ho Music Ltd.

"Live and Loud" de Cherry Colas
(p) & © 2006 Bruton Music Ltd

"The Beast" de Bonesaw
(p) & © 2006 West One Music Ltd.

"What's Inside?" de Bonesaw
(p) & © 2006 West One Music Ltd

"Thoughts of you" de Paul Borg
(p) & © 2006 West One Music Ltd.

"Like a Drug" de Galileo Seven y Dre Zagman
(p) & © 2006 West One Music Ltd.

"Breakbeat Hustle" de Richard Lewis
(p) & © 2006 West One Music Ltd.

"Electro Vendetta" de Jay Price
(p) & © 2006 West One Music Ltd.

"Push" de Bret Levick & Sven Spieker
(p) & © 2006 Killer Tracks and Soundcast Music

**AYUDA ADICIONAL**
Mick Wood
Norman Gault y Angela Humphrey (NGM services),
Shinichi Sakaguchi (Suzuki Motorsport Japan),
Gilbert Grosso
Lisa Johnson y Neil Jones (Mira)
Mike Ryan
Dave Biggs
Pete Goodwin
Ian Minett
Dan Peacock
Carlo Vogelsang
Pete Harrison
Sam Dicker
Jason Page
Scott Selfon

**TECNOLOGÍA CENTRAL**
Alex Tyrer
Andrew Dennison
Brant Nicholas
Bryan Black
Bryan Marshall
Csaba Berenyi
David Burke
Leigh Bradburn
Nick Trout
Peter Akehurst
Ryan Wallace
Simon Goodwin

**DEPARTAMENTO LEGAL**
Julian Ward
Daniel Doherty

**LICENCIAS**
Toby Heap
Peter Hansen-Chambers

**MARCAS**
Guy Pearce

**MARKETING**
Nicky Hewitt
Sarah Brockhurst

**SERVICIOS DE MARKETING**
Liz Darling
Dave Alcock
Barry Cheney
Pete Matthews
Andy Hack

**EQUIPO DE LA WEB**

**DIRECTOR DE SERVICIOS ONLINE E INTERNET**
Adam Hance

**DISEÑO**
Cheryl Bissell
James Bonshor
Andy Buchan
Mark Stevens
Trevor Summers

**PROGRAMADORES**
David Felton
Lee Ward
Nicholas Johnson
Nick McAuliffe

**EDITORES DE LA COMUNIDAD Y DE LA WEB**
Rich Tysoe
Peer Lawther

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**
Rosetta Rizzo
Richard Field
Steve Prestidge

**DIRECTOR DE CONTROL DE CALIDAD**
Eddy di Luccio

**JEFE DE EQUIPO DE CONTROL DE CALIDAD**
Steven Stamps

**TÉCNICOS SUPERIORES DE CONTROL DE CALIDAD**
Ross Hunter
Richard Bailey

**TÉCNICOS DE CONTROL DE CALIDAD**
Adriano Rizzo
Amarjit Sohal
Andrew Kimberley
Andrew Stanley
Danny Bickley
Darren Hassett
Filippo Rizzo
Jason Leckie
Mark Spalding
Matthew Boland
Neil Atkinson
Paul Clark
Ricky O'Toole
Robert Bourlakis
Robin Passmore
Simon Williams
Stuart Elliston
Sukhdeep Thandi

**DIRECTOR DE CONFORMIDAD Y SEGURIDAD DE CÓDIGOS**
Gary Cody

**JEFES DE CONFORMIDAD DE PLATAFORMAS**
Ben Fell
Martin Hawkins
Neil Martin

**TÉCNICOS DE CONFORMIDAD**
Kevin Blakeman
Tom Gleadall
Richard Pickering

**JEFE DE CONTROL DE CALIDAD EN INTERNET**
Jonathan Treacy

**CONTROL DE CALIDAD EN INTERNET**
Andrew Morris
Anthony Moore
Robert Young
Gehan Pathiraja
Gerard McAuley
Michael Wood
Michael Flood
James Clarke
Matthew Leech
Edward Rothwell

**DISEÑO GRÁFICO ADICIONAL**

**DHRUVA INTERACTIVE**

**JEFE DE COCHES:**
Balamurugan Sivaram

**AYUDANTES DE COCHES:**
Bijoy Thomas
Mounesh B
Manoje Venkataraman G.

**DISEÑO GRÁFICO DE COCHES:**
Arjun Rajan
Jagadish BV
Manas Gountia
Manjunath P.
Pushpinder Singh
Renju Therakathu
Samik Ghosh
Sunil Kumar
Swaroop Adinarayana
Vishweshwarayya P Hiremath

**JEFE DE CIRCUITOS:**
Mukund Rao

**AYUDANTES DE CIRCUITOS:**
Sunil Patil
Abhijna Bagamane

**DISEÑO GRÁFICO DE CIRCUITOS:**
Ajay Leo
Anil Kulkarni
Arjun Rajan
Balamourgane
Balamurugan Sivaram
Bijoy Thomas
Dinesh Kumar
Ganesan. A
Georgy Louis
Jagadish BV
Jang Bahadur Rana
Jins Joseph
Joshi Mark Premnath
Prashant Suyal
Rajesh S. N.
Sathish Kumar K

**AURONA**

**JEFES:**
Maltesh Mattennavar
Thiru Mohan
Alok Narula

**AYUDANTE DE COCHES Y DISEÑOS DISTINTIVOS:**
Prashanth Gonsalves

**DISEÑO GRÁFICO DE COCHES:**
Seshagiri Pamula
Sridhar V
Raj Mohan
Kamalakar Mateti
Satesh K
Asit Ghadge

**TRABAJO GRÁFICO DE DISEÑOS DISTINTIVOS:**
Manjunath Pattar

**AYUDANTE DE CIRCUITOS:**
Sourav Panda
Suresh Kumar

**DISEÑO GRÁFICO DE CIRCUITOS:**
Ajay Aggarwal
Fani kiran
M Balasubrahmanyam
Vivek Manoharan
Vikas Vartak
Balamourougane P
Pranav Calcuttawala
Ashish Rathod
Somashekhar G T
Debashish Das
Anant Poyrekar
Gopal Krishna
Mohan D
Shambhavi Shukla

**STICK MAN STUDIOS**
Harvey Greensall
Simon Neville

**GLASS EGG**

**ENVIRONMENTS**

**PRODUCTOR**
Thuy Nguyen Le

**AYUDANTE DE PRODUCCIÓN**
Tu Long

**DIRECTOR DE DISEÑO GRÁFICO**
Rob Cianchi

**AYUDANTE DE DISEÑO GRÁFICO**
Anh Mai Nguyen

**DIRECCIÓN TÉCNICA**
Nam Nguyen

**AYUDANTE TÉCNICO**
King Nguyen

**COCHES**

**PRODUCTOR**
Dung Tran

**DIRECTOR DE DISEÑO GRÁFICO**
Darren Power

**AYUDANTE DE DISEÑO GRÁFICO**
Thuy Vo

**DIRECCIÓN TÉCNICA**
Kha Ta

**DISEÑO GRÁFICO**
Thinh Nguyen ( Leader )
Hue Le
Ly Nguyen
Suong Le
Xuyen Vo
Dieu Lu
Chuong Tran
Hoa Phung
Minh Chau Le
Quyen Dao
Anh Pham
Duc Chu Nguyen
Hoa Nguyen
Hung Tran
Khanh Le
Liem Ngo
Nghiep Phung
Quan Pham
Quyen Tang
Quynh Vu
Suong Nguyen
Tan Tran
Thao Vo
Truc Giang
Tuyen Nguyen
Uyen Nguyen
Van Nguyen
Huong Xuan Nguyen
Mau Tran
Bao Pham
Dinh Tran
Hung Doan
Minh Le
Phuong Ho
Trang Nguyen
Thanh Mai
Tham Mai
Binh Dang
Chuong Tran
Danh Nguyen
De Do
Dieu Lu
Au Tran
Duc Nguyen
Dung Huynh
Hai Nguyen
Hung Tran
Hung Vo
Huong Nguyen
Lam Nguyen
Loan Nguyen
Phung La
Phuoc Nguyen
Triet Nguyen
Ngan Tran
Nhi Nguyen
Phong Huynh
Tri Ly
Tan Nguyen
Tao Truong
Thu Tran
Xuyen Vo
Truc Giang
Tuan Huynh
Tuan Nguyen
Tuyen Nguyen
Uyen Nguyen
Van Nguyen
Vi Lam
Vinh Nguyen
Xuan Thieu
Yen Pham

**DISEÑOS DISTINTIVOS**
Quang Nguyen
Linh Huynh
Giang Ho
Trang Pham
Tri Tran
Uyen Dao

**INDICACIONES DEL COPILOTO**
Andy Bull

En asociación con Ingenious Games

INGENIOUS

# SOPORTE TÉCNICO

| | Email | Tel |
|---|---|---|
| **English** | custservice@codemasters.com | 0870 75 77 881<br>or from outside of the UK:<br>00 44 1926 816 044 |
| Codemasters Software Co., PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK. | | |
| **Français** | serviceclientele@codemasters.com | +44 1926 816066 |
| Codemasters Software Co., PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK. | | |
| **Deutsch** | kundendienst@codemasters.com | +44 1926 816065<br>Es gilt die Gebührenordnung für Auslandsgespräche. |
| Codemasters Software Co., PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK. | | |
| **Italiano** | www.dde.it/contatti/assistenza/ | 199 106 266 |
| **Nederlands** | benelux_support@codemasters.com | +44 (0)1926 816 044<br>Engels, Frans en Duits alleen gesproken |
| **Español** | stecnico@atari.com | 902 10 18 67 |
| **USA** | custservice@codemasters.com | 00 44 1926 816 044<br>(UK) |

**www.codemasters.com**

